

Acessa: mapeando as necessidades informacionais

Henrique Eustáquio Lopes Ferreira

Orientadora: Eliane Cristina de Freitas

Pesquisa mista

Outubro, 2018

1 Introdução

Dando sequência ao raciocínio da acessibilidade promovida a todos por meio da tecnologia, pretendemos investigar, na prática, quais são as necessidades informacionais do usuário final do sistema e definir mais claramente a metodologia adotada por questões de conformidade.

Basicamente, isso se dá em três frentes: (a) a crítica às conclusões apresentadas no estudo Guia de Acessibilidade; (b) a construção do protótipo para validar as teóricas necessidades informacionais das pessoas com mobilidade reduzida em termos de acessibilidade; (c) o teste desse protótipo junto ao usuário em mais de uma iteração.

Estes tópicos, então, serão melhor explorados separadamente e a argumentação sobre cada é devidamente baseada e explicitada nesta entrega.

2 Aprimorando o referencial teórico

Não só procurando garantir a aceitabilidade do projeto ou desafiar o pesquisador, este trabalho prefere por uma abordagem de desenvolvimento centrada no usuário por também considerar que suas tarefas são o processo chave em toda a proposta. Apesar de se tratar de um sistema colaborativo em formato de aplicativo, com toda a questão de features e limitações tecnológicas, se um sistema de recomendação para acessibilidade não se focar no usuário final e em suas necessidades informacionais, simplesmente não será alimentado.

Em se tratando da questão da mobilidade urbana, isso se torna ainda mais relevante, visto que tem-se um público mais específico que pode auxiliar

na construção desse projeto, especialista em mobilidade: pessoas em algum tipo de situação com mobilidade reduzida. Há certamente um desafio em contactar essas pessoas, porém conforme mostra o estudo Guia de acessibilidade, "[...] a quase totalidade dos respondentes, 96,9% disseram que usariam um sistema que os auxiliasse nesse quesito" (ROSA, 2016). , logo há interesse do público alvo em se informar previamente sobre acessibilidade.

Sendo assim, imaginamos a usabilidade desse sistema enquanto partindo de um compilado de tarefas, ou seja, de metas acompanhadas por um conjunto ordenado de ações. Baseado nisso, pretende-se imaginar abstrações desses conjuntos de atividades que possam bem representar o que importa ou não em termos de acessibilidade para pessoas com mobilidade reduzida. Sobre isso, não se pode pressupor uma base monoteleológica para as tarefas do usuário, ou seja, nem sempre (e possivelmente na maioria dos casos), o usuário terá somente um propósito que dá origem à sua meta. Em outras palavras, no contexto complexo que é o da mobilidade, uma pessoa, enquanto potencial usuária do sistema, tem várias metas que se traduzem tão naturalmente quanto questões rotineiras e até inconscientes, como se locomover, comer, beber, ir ao banheiro, usufruir do espaço em todas as suas nuances.

No estudo Guia de acessibilidade, foram levantadas cinco possíveis demandas para esse sistema: (a) categorização de perfis de usuário de acordo com o grau de deficiência (alto, médio ou baixo) e a figura do cuidador; (b) informações que possam trafegar ao usuário em mais de uma frente, como ambiente interno, trajeto e a barreira atitudinal; (c) resumo sobre estabelecimentos; (d) possibilidade de avaliações positivas; (e) possibilidade de busca pelo tipo de adaptação. Essas demandas serão validadas em conjunto com o usuário, em confronto das abstrações levantadas por suas tarefas. Isso posto, o protótipo pretende justamente proporcionar a visão sistemática ao usuário e daí vem a escolha da metodologia de prototipação iterativa para este trabalho.

Um protótipo é uma representação ou implementação concreta, porém parcial, do design de um sistema (BENYON, 2011, p. 121). Dessa forma, a técnica de prototipação proporciona um desenvolvimento mais orgânico e que permita esse estímulo das necessidades informacionais, de forma iterativa. Aqui também escolhemos, no primeiro momento, protótipo de baixa qualidade (lo-fi), que apresentam, dentre outras vantagens para nosso propósito, o foco nas ideias amplas e fundamentais do design, a produção rápida e a captura das ideias iniciais do design e o auxílio das propostas de posteriores soluções de design.

3 O protótipo

Como o objetivo do uso da técnica de prototipação iterativa é de mapear as necessidades informacionais dos possíveis usuários em termos daquilo que é relevante ou não no contexto da usabilidade, a ideia inicial é prover o máximo de funcionalidades possível, que possa representar o máximo de tarefas possível. Assim, na prática e também procurando manter a simplicidade e objetividade, o escopo geográfico foi limitado à UFMG, mais especificamente ao ICEX.

Dessa maneira, dando prioridade a um prédio, torna-se possível estruturar de maneira convincente as tarefas em possibilidades de avaliação do local. Resumidamente, pretende-se dar ao usuário uma visão integral, por andar, por banheiro e pelo fator de características mais completo. Com isso será possível não só propor melhorias ao protótipo mas também filtrar de fato os atributos de acessibilidade, conforme o proposto neste trabalho.

O usuário deve ser capaz, principalmente, de selecionar o local que deseja avaliar, conforme mostra a captura de tela abaixo:

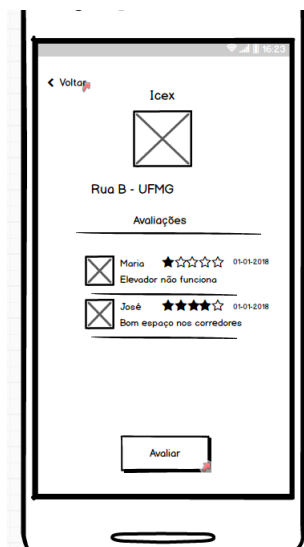


Figura 1: Local e avaliações mais relevantes

Além disso, a avaliação do local também é peça fundamental do protótipo, como se vê na figura abaixo:



Figura 2: Avaliação

Embora embrionário e de baixa fidelidade, o protótipo se mostra a escolha ideal para o contexto a ser analisado.

4 Referências bibliográficas

ROSA, Janaína Jamarino et al. Guia de acessibilidade: um estudo de potenciais usuários de um guia de locais acessíveis em BH. Múltiplos Olhares em Ciência da Informação, Belo Horizonte, v.6 n.2, 2016.

BENYON, D. Interação Humano-Computador. 2ª ed. São Paulo: Pearson Brasil, 2014.